The way of the exploding fist

La rivista con 28 pagine di strategia del gioco, rubriche, altri listati per

COMMODORE 64

SOMMARIO

N. 7
Gennaio

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE

Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
Studio Vit.

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Angela Cataldi

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - MI

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 60 dell'11-2-1985

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 10.000
Numero arretrati L. 20.000

Drive o no?

Vorrei comprare un drive per il mio Commodore, ma non sono ben sicuro se davvero possa essere conveniente per me. Potreste darmi un consiglio tenendo conto che utilizzo il computer prevalentemente per giocare?

Mario Allodi, Brescia

Rispetto al registratore a cassetta il drive offre agli utilizzatori dei computer Commodore notevoli vantaggi. Il tempo di caricamento o di salvataggio dei dati eseguito con il drive è notevolmente più veloce di quello che viene eseguito con il registratore a cassette, in primo luogo. Il secondo motivo di preferenza è legato alla sicurezza di salvataggio garantita dal drive: sia registratore che drive sono muniti di testine per la registrazione e per la lettura, ma mentre è abbastanza facile che si generi dopo un certo periodo d'uso un certo disallineamento delle testine del registratore, ciò è molto più difficilmente verificabile su un drive.
Altro vantaggio legato alla memoria di massa su disco è il favorevole rapporto quantità di dati immagazzinati, dimensioni e la possibilità di accedere rapidamente al secondo, al terzo programma registrato senza dovere prima essere costretto e caricare anche quelli registrati prima, cosa che al contrario avviene con la cassetta.
Accanto ai vantaggi, anche gli svantaggi ovviamente, sostanzialmente legati al fattore costo. Il drive Commodore costa notevolmente di più del registratore dedicato e anche il supporto floppy è più costoso di una cassetta magnetica. Come avrai capito a questo punto, è difficile dare consigli se impieghi il tuo computer solo per giocare, in fondo dovrebbe bastarti un registratore, anche se la disponibilità di programmi su disco è notevolmente superiore. Se invece usi il computer per lavorare, scrivere, fare i compiti o altre applicazioni, l'acquisto di un drive potrebbe risolvere i tuoi problemi di rapidità e di ordine.

Da dove arrivano i giochi?

Sono un assiduo acquirente delle vostre pubblicazioni fin dal primo numero e sono soddisfatto della qualità dei giochi che pubblicate. Ho però una curiosità: da dove vengono questi programmi?

Giuseppe Ruosi, Palermo

Grazie per i complimenti, intanto. I giochi che trovi pubblicati in questa nostra collana sono giochi originali che un gruppo di esperti visiona direttamente in Inghilterra presso un gruppo di qualificate software house d'Oltremanica. I programmi selezionati in questo modo vengono visionati una seconda volta in Italia da un gruppo di esperti che in relazione alla novità del gioco per il mercato italiano, alle sue caratteristiche e alla sua giocabilità fornisce il suo parere. Scelto il gioco da pubblicare, viene chiesta l'autorizzazione alla

pubblicazione alla software house proprietaria del programma e un gruppo di videomaniaci si accanisce a risolvere tutte le difficoltà del programma e a trovare trucchi, consigli e spiegazioni che costituiscono la parte centrale della nostra rivista. Contemporaneamente viene inviata in Inghilterra la traduzione in italiano delle scritte che compaiono nel programma. La software house provvede alla introduzione nel programma e il gioco è fatto. Chiaro?

Misterioso silicio

Sento tanto parlare della Silicon valley. Vorrei sapere cosa è e perché è tanto importante?

Carlo Giorgi, Roma

La Silincon Valley è una ben determinata regione degli Stati Uniti nella quale si trova la più alta concentrazione di aziende che si occupano di informatica a vari livelli, di istituti di ricerca di garage nei quali fantasiosi progettisti realizzano nuovi prodotti. È in altre parole la fucina dalla quale nasce gran parte dei prodotti informatici che ci circondano.
Il nome della valle deriva dal silicio, l'elemento che sta alla base dello straordinario sviluppo dell'informatica. Il silicio è infatti uno degli elementi più diffusi della terra e perciò stesso anche uno dei più economici: sostanzialmente si tratta di granelli di sabbia, dunque ce n'è in abbondanza. Ma quale impiego trova nel mondo dell'informatica? Indicato in chimica con il simbolo SI viene impiegato come materiale base per la costruzione dei transistori e dei circuiti integrati. Il silicio impiegato per queste applicazioni viene lavorato sotto forma di cristalli cilindrici omogenei e purissimi che vengono tagliati a fette sottilissime e che vengono chiamati wafer. Su questi wafer vengono stampati con un procedimento fotografico che costituisconi i chip che vengono poi separati in minuscole superfici.

128?

Nelle vetrine di Natale ho finalmente visto il Commodore 128. Voi pensate che sostituirà completamente il Commodore 64, che uscirà di produzione o che i due computer si affiancheranno. Rispondetemi rapidamente perché sono indeciso se acquistare o no il 128.

Alberto Gruppi, Livorno

Abbiamo letto le foglie di te depositate sul fondo di una tazza, interpellato il volo degli uccelli, scrutato nella nebbia della sfera magica e alla fine, non essendo riusciti a cavare un ragno dal buco, ci siamo rivolti direttamente alla Commodore italiana per avere una risposta precisa. Che grosso modo è stata: il 128 è certamente la macchina su cui Commodore punterà in futuro e che sarà destinata a sostituire il gloriosissimo (e remunerativo, aggiungiamo noi) CBM 64. Il pubblico ha dimostrato di godere molto della novità e di apprezzare le sue caratteristiche e anzi le domande sono superiori alla nostra possibilità di soddisfarle. Per il momento il C64 rimane in produzione. Ci si potrà fidare, diciamo noi?

EUGENIO FINARDI, IL COMMODORE 64 E LA MUSICA

Il Commodore 64 può avere un'applicazione professionale nella musica? Secondo Eugenio Finardi sembra proprio di sì.
Il cantautore milanese per realizzare le sue canzoni, di Commodore 64 ne usa ben due collegati tramite il sistema standard di interfaccia MIDI, con altri strumenti.
Un primo Commodore, programmato con il floppy disk Siel 16 track live digital sequencer, permette di registrare una serie di suoni su disco e quindi trasmetterli ai vari strumenti con l'interfaccia Siel.
Un secondo computer, con il programma Siel 6 track composer, permette di scrivere sequenze polifoniche di ogni tipo che possono essere trasferite via Midi ad un altro programma. Se avete dei dubbi in proposito chiede ulteriori consigli ad Eugenio Finardi oppure provare ad ascoltare uno dei suoi ultimi dischi.

DALLE PISTE DEL COMPUTER A QUELLE DEL GRAN PREMIO DI MONTECARLO

Si chiama REVS e si presenta come la prima vera simulazione di guida di un bolide di Formula 3. Il gioco è l'ultimo risultato dell'accordo tra la Firebird e l'Acornsoft che già aveva permesso la realizzazione di Elite per il Cbm.

REVS è stato realizzato con la consulenza tecnica di David Hunt, pilota di Formula 3 e fratello dell'ex pilota di formula 1, James Hunt. In pratica vi trovate alla guida di una Toyota Novamotor e dovete percorrere a scelta, il circuito di Brands Hatch o quello di Silverstrone per la qualificazione o per vincere un Gran Premio. Molto curata è la confezione che contiene anche un tagliando per partecipare ad un concorso che ha come premio un viaggio al Gran premio di Montecarlo del 1986.

SFIDA AL CAMPIONE

Il gioco è bello se c'è una sfida!
I mega games JACKSON SOFT SERIE ORO, ancora sconosciuti al pubblico italiano, sono tuttora un rebus irrisolvibile. **Comincia tu!** Inviaci il punteggio massimo raggiunto e (se vuoi) una tua fotografia.
Se la tua performance con AUTOMANIA sarà stata davvero super, allora entrerai nella classifica di JACKSON SOFT SERIE ORO, pubblicata ogni quattordici giorni nella tua Rivista.
Questa è una mega sfida, per mega campioni e riserva mega sorprese. Aspettiamo!

Per partecipare alla "sfida al campione" completa, ritaglia e invia questo tagliando in busta chiusa a:
Gruppo Editoriale Jackson - Redazione di Jackson Soft
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Dichiaro che con il gioco AUTOMANIA ho raggiunto il seguente

punteggio .... ***(allegare Polaroid della videata)***

Nome ______________________

Cognome ______________________

Via ______________________

CAP ________ Città ______________________ Prov. ________

Unisci, se vuoi, una tua foto formato tessera.

Anche se il protagonista è un fanciullo, riuscire a guidare il pestifero Herbert dai suoi genitori entro un'ora non è certo un gioco da ragazzi.
A complicare l'impresa c'è anche il fatto che non è possibile avere vite extra e quindi sicuramente il metodo migliore per riuscire ad avanzare nell'avventura è quello di fare molta pratica.
Sperando abbiate seguito i pochi, ma validi consigli, che vi abbiamo dato nella presentazione del gioco (per esempio non aver giocato subito a break-out con la racchetta da tennis), ecco altri consigli.

QUALCHE AIUT
HERBER

Per raggiungere e riparare la torcia

Troverete la torcia nella stanza delle ... stanze da letto (1° piano).
Andate nella sezione delle luci (1° piano, seconda stanza a destra di quella delle stanze da letto) prendete il bulbo. Questo riparerà la torcia che potrà essere usata per illu-

LA CLASSIFICA DI AUTOMANIA

GIOCO	COGNOME E NOME	CITTA'	PROVI	PUNTEGGIO
AUTOMANIA	GABRIELLI GIOVANI	SERRAVALLE	AR	44.323
AUTOMANIA	MANTELLINO SERGIO	SALERNO	SA	36.929

LA CLASSIFICA DI PYJAMARAMA

GIOCO	COGNOME E NOME	CITTA'	PROVI	PUNTEGGIO
PYJAMARAMA	DAMANTI MARCO	GENOVA	GE	100%
PYJAMARAMA	LEONE MANUEL	VERCELLI	VC	100%
PYJAMARAMA	LELLI SERGIO	MACOMER	NU	100%
PYJAMARAMA	FALCAI LUCA	ASCIANO	SI	100%
PYJAMARAMA	GABRIELLI GIOVANNI	SERRAVALLE	AR	100%
PYJAMARAMA	TERNELLI MASSIMO	COMO	CO	100%
PYJAMARAMA	MANTELLINO SERGIO	SALERNO	SA	97%
PYJAMARAMA	BRUZZI MASSIMO	ORVIETO	TR	96%

) PER
T

minare la galleria di tiro (Shooting Gallery) (sempre 1° piano a fianco della cantina col vino).

Per superare il castello con i soldati di piombo

Recatevi al primo piano ed attraversando la stanza da letto raggiungete la cantina con le botti di vino. Raccogliete il tappo di sughero e tornate sull'ascensore. Recatevi al secondo piano ed uscendo a destra, entrare nella stanza degli articoli sportivi e raccogliete la pistola a tappi (Pop gun).
Raggiungete il castello sempre al secondo piano alle destra del Cafe, ed attraversatelo senza timore perché così "armati" i soldati non vi faranno perdere una goccia di energia. Entrate nel castello e salite sul tetto utilizzando la scala e scambiate la pistola con la bandierina in alto a sinistra.

Per attraversare lo schermo Dalek

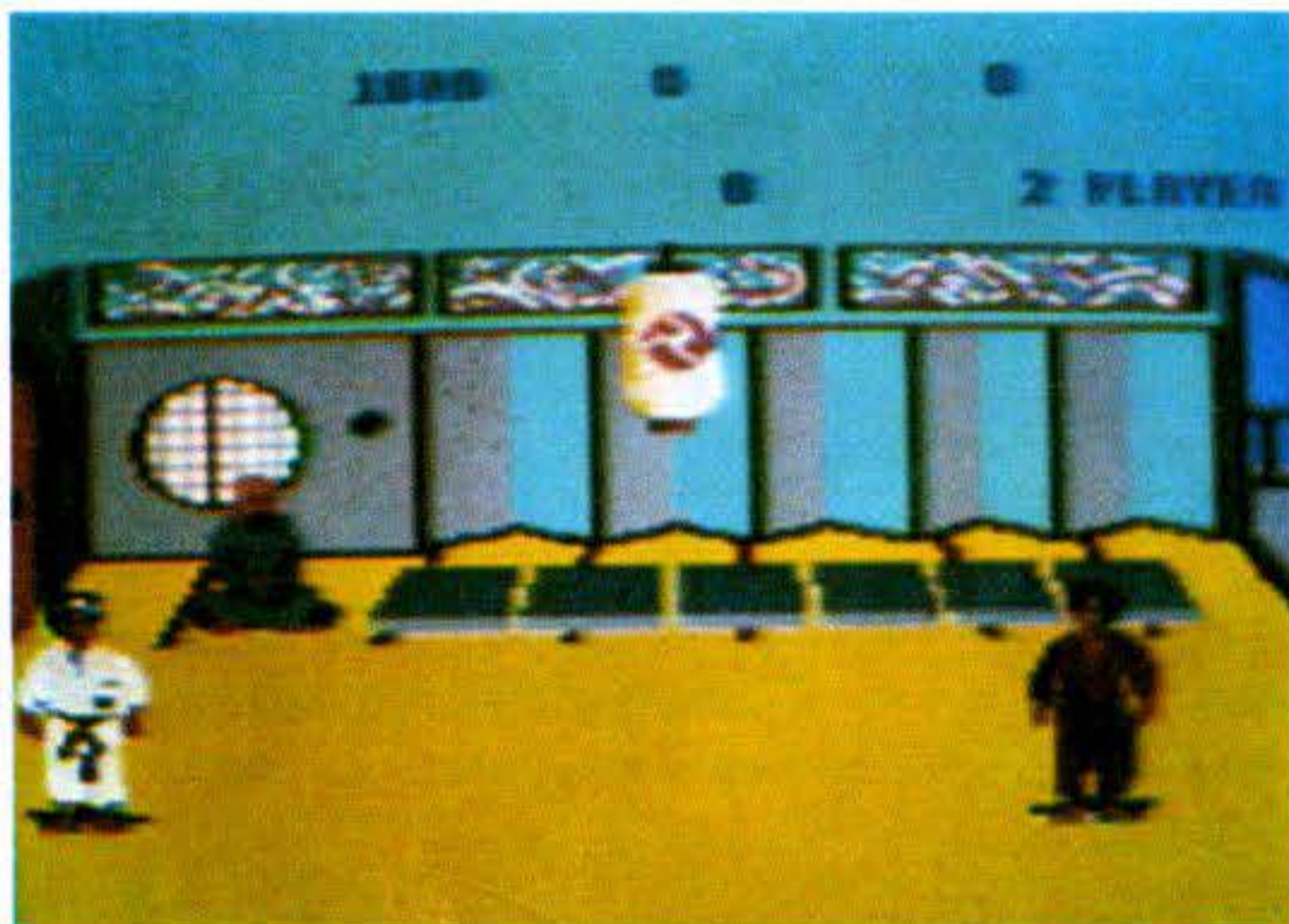
Andate al Cafe (secondo piano, seconda stanza a destra), prendete il vaso del miele.
Andate al dipartimento degli elettrodomestici (terzo piano sulla destra) e prendete la chiave sul divano.
Tornate nella stanza iniziale dei giocattoli al 4° piano e salite sulla scatola. Improvvisamente scatterà una molla ed uscirà un pagliaccio che vi catapulterà sullo scaffale più in alto. Prendete l'orsacchiotto in cambio del miele e saltate, tornando sul pavimento.
Uscite all'esterno dei grandi magazzini e raccogliete la corda.
Con l'orsacchiotto e la corda, andate nello schermo dei Dalek (simile agli Space Invaders). A questo punto l'orsacchiotto spinge una chiave verso la porta a destra. Fate in modo di sopravvivere e di coprire il "cammino" dell'orsacchiotto. Se quest'ultimo riesce a raggiungere la porta vi troverete automaticamente nel doppio schermo dei

Quo Vadis, il gioco che ha inaugurato la serie di Oro Soft, è anche quello che mantiene più "caldi" gli entusiasmi. Dopo i primi "campioni" che sono riusciti a trovare lo scettro qualcuno ha affinato meglio tecnica e strategia. Il punteggio più alto ci viene dal Piemonte: Massimo Catalano di Lanzo in provincia di Torino ha raggiunto lo "score" di oltre 3 milioni.
Giovanni Gabrielli di Serravalle e Michele Calorio di Torino non hanno raggiunto cifre così elevate ma ci hanno inviato dei validi suggerimenti.
Michele si è perfino autocostruito un joystick per riuscire a dare il massimo in Quo Vadis e inoltre consiglia di controllare quanta precisa è la tecnica consigliata per evitare i mostri: come saprete, quando entrate in qualsiasi stanza bisogna stare sempre il più possibile vicino all'ingresso. Appena compaiono i mostri, bisogna indietreggiare di alcuni passi e poi sparare all'impazzata e quindi uscirne e rientrare ripetutamente nello schermo. Un'altra tecnica è quello di scendere subito dal muretto e quindi uscire diagonalmente sparando, appena si avvicinano i mostri.
Secondo quanto segnatoci da Giovanni, le ceste/energia sono ben 63 metre lo scettro si trova nelle ultime caverne situate a Sud/Ovest.

LA CLASSIFICA DI QUO VADIS

GIOCO	COGNOME E NOME	CITTA'	PROVI	PUNTEGGIO
QUO VADIS	CATALANO MASSIMO	LANZO	TO	3.036.300
QUO VADIS	BREMBILLA ANDREA	COMO	CO	2.975.200
QUO VADIS	PUZZILLI LUCA	TIVOLI	RM	2.895.600
QUO VADIS	GABRIELLI GIOVANNI	SERRAVALLE	AR	2.783.500
QUO VADIS	D'ANGELO ROBERTO	TIVOLI	RM	2.745.300
QUO VADIS	GAUDOSIO MAURIZIO	BARI	BA	2.479.600
QUO VADIS	VIANELLO LUIGI	VENEZIA	VE	1.970.700
QUO VADIS	ESPOSITO MARCO	NAPOLI	NA	1.854.400
QUO VADIS	SIMONETTI ROBERTO	CASORIA	NA	1.789.700
QUO VADIS	SALANI FABRIZIO	CANDELO	VC	1.656.300
QUO VADIS	AMENDOLAGINE GIANNI	S.SPIRITO	BA	1.546.000
QUO VADIS	MARCHINI DANIELE	VIGEVANO	PV	1.515.100
QUO VADIS	GASPARLI STEFANO	MILANO	MI	1.488.300
QUO VADIS	VACCA GIOVANNI	ALBA	CN	1.461.600
QUO VADIS	CIANCIOLO ROBERTO	TRIESTE	TS	1.359.500
QUO VADIS	BOLDORINI STEFANO	MILANO	MI	1.353.100
QUO VADIS	PAGANO RAFFAELE	NAPOLI	NA	1.246.100
QUO VADIS	BRUZZI MASSIMO	ORVIETO	TR	1.182.000
QUO VADIS	QUARANTA VINCENZO	GIUGLIANO	NA	1.163.100
QUO VADIS	CALORIO MICHELE	TORINO	TO	1.137.400
QUO VADIS	CALORIO MICHELE	TORINO	TO	1.134.700
QUO VADIS	SANTINI DANIELE	RAPALLO	GE	1074.500
QUO VADIS	D'UGO ANGELO	CASALECCHIO	BO	1.057.400
QUO VADIS	SANTI DANIELE	CODROIPO	UD	631.000
QUO VADIS	SIRAGUSA ALFREDO	ROMA	RM	583.900
QUO VADIS	PELLIZZARI EDDY	FORTOGNA	BL	378.800
QUO VADIS	PILIA ALESSANDRO	RHO	MI	197.400
QUO VADIS	DI VITTORIO NICOLA	CASAPESENNA	CE	141.450
QUO VADIS	MANCUSO ELIO	ROMA	RM	5.550
QUO VADIS	LINCE CRISTINA	MILANO	MI	

Ecco il signor UGO GIACOMINI di Milano che ha ottenuto 1246000 punti a Quo Vadis. E c'è ancora chi sostiene che solo i ragazzini possono essere campioni ai videogiochi!

vestiti da uomo e del magazzino. Noterete una corda che penzola a metà schermo, sulla destra. Raggiungetela e allungatela con quella che state trasportando. In questo modo potrete recuperare il paperotto sospeso a mezz'aria nella piscina al 1° piano.
Per ora ci fermiamo qui, il prossimo mese altri suggerimenti e, se fate i bravi, anche la mappa.

THE WAY OF THE EXPLODING FIST

Per la prima volta Oro Soft vi presenta un gioco sportivo e questo esordio non poteva avvenire nel modo migliore.

"Non è facile battermi, ma Exploding Fist mi ha impegnato severamente" ha dichiarato con un pizzico di presunzione Jeoffrey Thompson, il campione mondiale di karatè nell'82/84 dopo aver "collaudato" il gioco.

Un'approvazione sicuramente di prestigio e che si aggiunge ai numerosi riconoscimenti assegnati dalla critica inglese. Provate ad immaginare i fantascentifici e spettacolari balzi di Bruce Lee (stiamo parlando del compianto protagonista dei film tipo '5 dita di violenza', non di quello del videogiochi!), aggiungetevi la prontezza e la velocità dei movimenti richieste da una disciplina come il karate e otterrete 'The Way of Exploding Fist'.

18 differenti mosse, possibilità di affrontare un amico oppure il computer in una sfida di progressiva difficoltà, effetti sonori di colpi e urla (Spectrum permettendo) con uno stupendo scenario mutevole e tipicamente orientale, sono le caratteristiche di questo gioco che sicuramente non ha nulla da invidiare al karate in versione arcade che molti di voi avranno provato nei bar o nelle sale giochi.

COME IMPARARE GIOCANDO

Prima di esaminare dettagliatamente tutte le caratteristiche e i trucchi di Exploding Fist ecco alcune note per i più ansiosi che volessero affrontare la sfida prima di aver letto tutti i trucchi del gioco.

Collegando il joystick

Avete a disposizione 18 mosse per abbattere in un micidiale incontro di karatè il vostro abilissimo avversario. Tutti i colpi sono validi, anche se a contrastarvi è il computer.

nella porta 2 e premendo il pulsante di sparo, iniziate il combattimento. Per muovere il vostro guerriero sarà sufficiente spostare la leva a destra o a sinistra: i calci vengono guidati con il semplice movimento del joystick e premendo contemporaneamente il pulsante di sparo. Per altri colpi come i pungi è sufficiente muovere la leva.

Interessanti sono i due metodi di difesa che possiamo definire attivi e passivi.

Nel primo caso il vostro personaggio potrà saltare, oppure rannicchiarsi se spostate il joystick in alto oppure in basso. Il secondo metodo invece entra in azione mentre state retrocedendo: se siete attaccati dall'avversario il vostro atleta 'parerà' gli eventuali colpi al viso e al corpo.

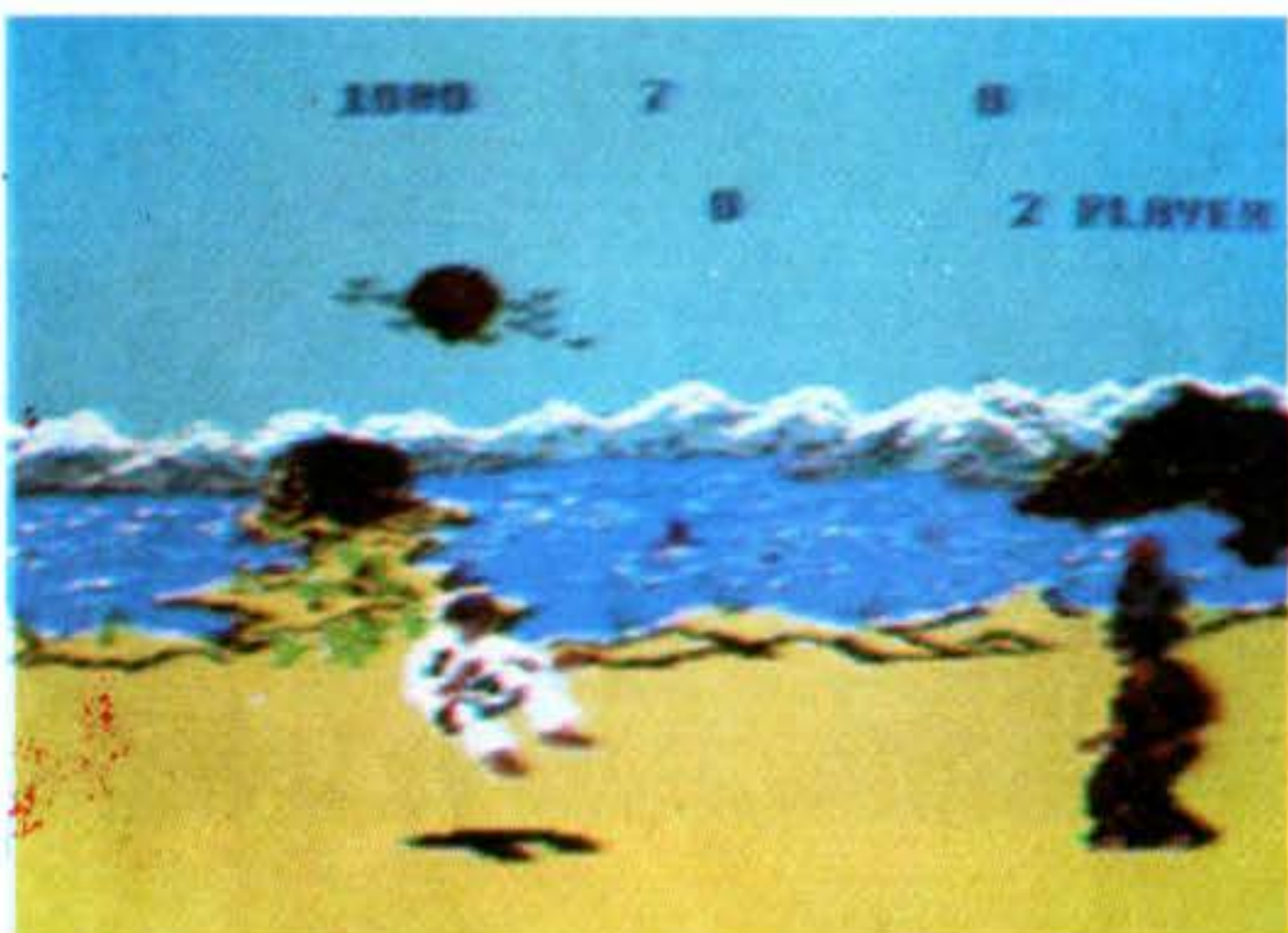
Per eseguire i vari movimenti è indispensabile mantenere il joystick nella posizione scelta. Questo è in pratica un pregio del gioco perché in questo modo potrete eventualmente annullare alcuni colpi e modificarli con altri se vi accorgete all'ultimo momento di avere sbagliato. Un po' come avviene nel karate dove è importante la prontezza di riflessi e la velocità dei movimenti.

Il consiglio migliore per fare una valida pratica con tutti i vari colpi è quello di giocare l'opzione per due giocatori da soli. In questo modo potrete provare tutti i movimenti e i colpi che volete senza avere la preoccupazione degli attacchi dell'avversario.

Ci sono altri comandi che servono ad impostare il gioco. Il tasto DEL serve per selezionare musica ed effetti sonori o solo la musica, orientaleggiante naturalmente.

Il tasto F3 invece vi permette di selezionare il gioco per uno o due giocatori.

Il tasto F7 serve per sce-

gliere il joystick o la tastiera.
Per iniziare il gioco premere F1 o il pulsante di sparo e per concludere un gioco utilizzate il tasto F5.
All'inizio del programma, tanto per allettarsi un po', c'è anche uno spettacolare demo.
A questo punto potreste iniziare le prime sfide, ma Exploding Fist ha ancora numerosi segreti da svelare.

UN SOLO GIOCATORE

È sicuramente la prova più impegnativa visto che l'avversario diventa mano a mano più bravo e se non riuscite a sconfiggerlo subito, il vostro incontro avrà una breve durata.
L'atleta bianco è controllato dal joystick nella porta 2, mentre quello rosso è mosso dal computer.
Si inizia dal livello Novice dove il vostro rivale sarà meno veloce nei colpi e nella difesa.
L'incontro è di 10 dan; ogni dan è a sua volta composto da due periodi; ogni periodo ha una durata di 30 secondi e viene vinto dal primo che totalizza, grazie all'efficacia dei propri colpi, 2 punti.
Se al termine nessuno dei due giocatori ha ottenuto il punteggio pieno, il saggio giudice assegnerà la vittoria al giocatore considerato migliore sia nel punteggio che, in caso di parità, nella prestazione.
Se il computer vince, l'incontro termina; se invece siete voi a vincere, allora passate al livello, o dan, successivo.

DUE GIOCATORI

In questo caso l'incontro non prevede alcuna eliminazione. Il vincitore infatti sarà il giocatore che otterrà il punteggio più alto dopo un set di 4 periodi di 30 secondi, ognuno ambientato in uno spazio differente.
Il vincitore sarà proclamato dall'immancabile giudice, sempre seduto sullo sfondo, che alzerà il fazzoletto del colore del giocatore vincente.
In questo caso il giocatore rosso viene comandato

dal joystick nella porta 1.

IL PUNTEGGIO

Sono due i tipi di punteggio: il primo che determina il vincitore di ogni periodo e usa come unità di misura i simboli yin/yang. Ogni punto è composto da due metà. Il secondo invece ha una unità di misura più... occidentale e converte l'efficacia dei colpi in punteggio.
In entrambi i casi si tiene conto della perfezione del movimento e della forza con cui avviene il contatto con l'avversario. Così un colpo come il calcio ruotato potrà avere una valutazione maggiore di un semplice calcio basso. Il punteggio potrà essere anche doppio se il movimento e il colpo avranno una esecuzione perfetta.
Se quando giocate contro il computer riuscite a concludere il periodo prima dello scadere dei 30 secondi, vi verranno assegnati 100 punti di score per ogni secondo rimasto.
Al termine dell'incontro se il vostro punteggio sarà tra i migliori 5, potrete registrare il vostro nome nell'apposito schermo.

I COLPI IN DETTAGLIO

Come detto in precedenza, per far avanzare o retrocedere il 'guerriero' è sufficiente muovere il joystick a destra o sinistra; tutti i colpi e calci sono sempre controllati dal movimento del joystick in determinate posizioni, 8 spostando semplicemente la leva, 8 premendo anche il pulsante di sparo. La descrizione dei movimenti è riferita all'atleta che si muove sullo schermo da sinistra a destra. Quando il vostro personaggio è girato nell'altro senso, tutti i controlli saranno invertiti. Questo significa che se volete realizzare un calcio medio quando avete la faccia rivolta a destra, dovete muovere il joystick con il pulsante di sparo premuto verso destra e quando siete rivolti a sinistra invece dovrete muovere la leva a sinistra. Di conseguenza tutti i comandi elencati nello schermo vengono invertiti.

Per aiutare i nostri lettori nella comprensione di questa difficile fase, comunque pubblichiamo anche due disegni che spiegano movimenti e calci in relazione alla posizione del joystick.

I CALCI

Sono ben 8 i calci ottenibili in Exploding Fist. Vediamoli nel dettaglio.
CALCIO IN VOLO (Flying Kick): Si ottiene premendo il pulsante di sparo e muovendo la leva in alto. È un calcio veramente efficace e può aver successo contro l'avversario eretto e se non è in posizione di difesa alta. Un altro modo per bloccare questo colpo è rannicchiarsi oppure, se si è abbastanza veloci, replicare con calcio simile.
CALCIO ALTO (High Kick): è forse il colpo più

elegante. Si ottiene premendo il pulsante di sparo e muovendo la leva in diagonale, in alto e a destra.

CALCIO MEDIO (Mid Kick): è un calcio diretto allo... stomaco; premendo il pulsante, muovete la leva a destra. È il più semplice e molte volte vi può essere di valido aiuto per sfiancare l'avversario.

CALCIO BASSO (Short jab kick): è possibile realizzarlo premendo il pulsante di sparo e spostando la leva in diagonale, in basso a destra. La caratteristica principale di questo calcio è la sua alta velocità di esecuzione e può essere utilizzato quando siete pressati dall'avversario.

SPAZZATA AVANTI (Sweep Forward): premete il pulsante di sparo e tirate la leva verso il basso. Il combattente si accuccerà e quindi darà un calcio rasoterra e in avanti.

È forse uno dei colpi più semplici e nello stesso tempo più efficaci. Inoltre è una valida arma contro azioni molto aggressive.

Ha anche la particolarità di abbinare un'azione di difesa con una di attacco.

SPAZZATA INDIETRO (Sweep backwards): questo colpo è simile al precedente solo che viene direzionato all'indietro ed è molto utile soprattutto dopo una capriola e quando avete l'avversario alle vostre spalle.

Per eseguirlo dovete premere il pulsante di sparo e muovere la leva in diagonale, in basso a sinistra.

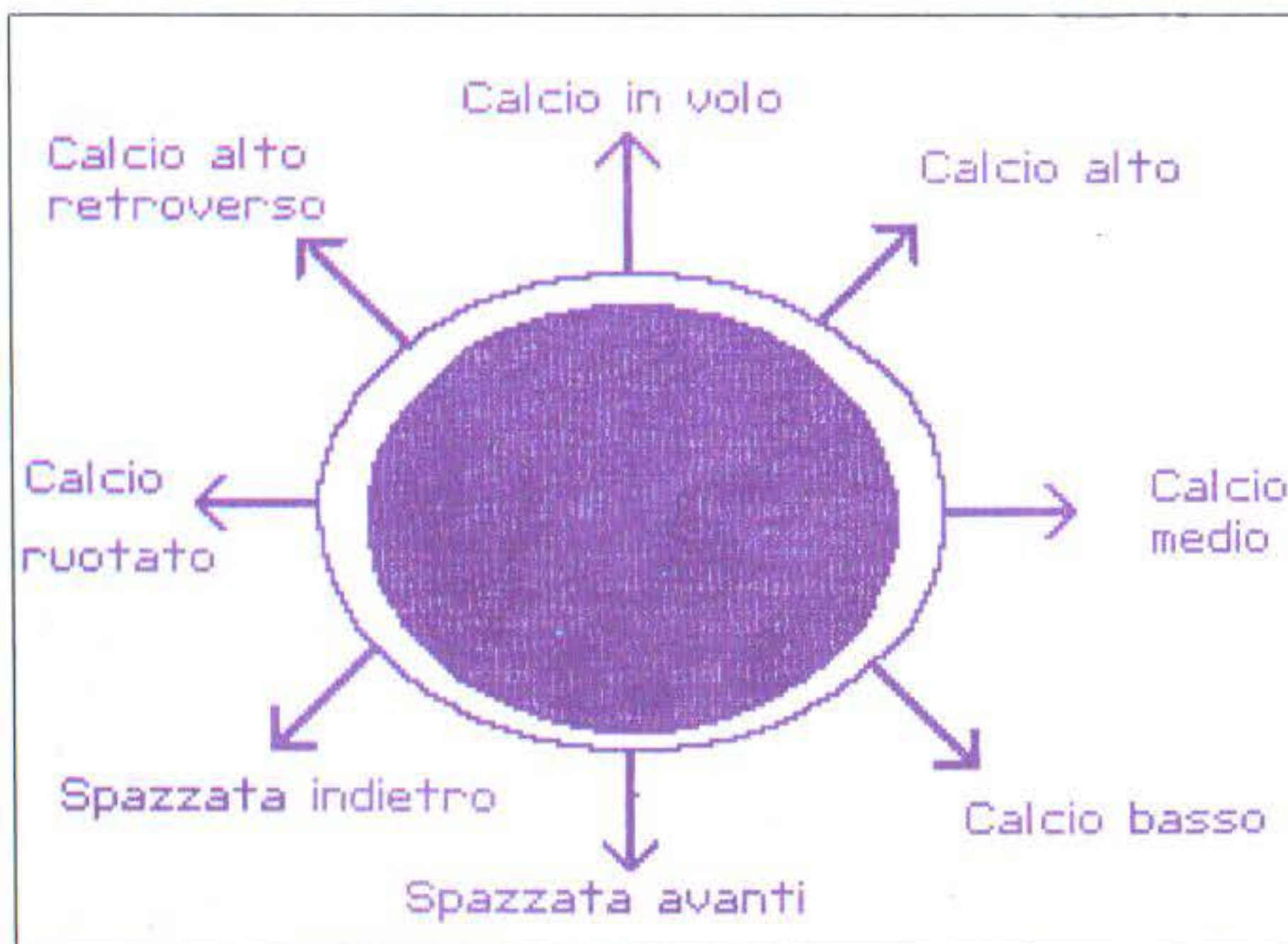
CALCIO RUOTATO (Roundhouse): è il colpo più classioco e spettacolare del karate, ma anche il più pericoloso perché è facile venire colpiti durante l'esecuzione.

Si esegue tenendo premuto il pulsante e muovendo il joystick a sinistra. Questo movimento ha due possibilità. La prima è il calcio vero e proprio e si ottiene tenendo sempre premuto il pulsante di sparo. Nel secondo modo, iniziate la rotazione e poco prima del colpo dovete rilasciare il pulsante; in questo modo il vostro guerriero si troverà girato dalla parte opposta a quella con cui aveva iniziato il colpo. Questo

Pulsante di sparo non premuto

secondo movimento è molto utile quando l'avversario si trova alle vostre spalle e volete girarvi dalla sua parte.
Il calcio ruotato può essere molto efficace perché se portato a segno colpisce l'avversario in pieno viso.
Deve essere utilizzato con molto attenzione perché è facile farsi colpire in contropiede durante la rotazione.
CALCIO ALTO RETROVERSO (High back kick): questo è un altro colpo da utilizzare quando avete l'avversario alle spalle. Può risultare un colpo a sorpresa e trovare il rivale impreparato perché magari pensa di trovarvi indifeso prendendovi alle spalle.
Per realizzare questo calcio dovete tenere premuto il pulsante di sparo e muovere la leva in diagonale, in alto a sinistra.

I PUGNI

I pugni previsti da Exploding Fist sono tre, anche se il termine è un po' troppo pugilistico.
Per questi tre colpi comunque *non* bisogna tenere premuto il pulsante.
PUGNO ALTO (High Punch): ha un ottimo effetto quando vi trovate pressati. Per realizzarlo è sufficiente spostare la leva in diagonale, in alto e a sinistra.
COLPO (Jab punch): muovete la leva in diagonale, in basso a destra. È l'azio-

Pulsante di sparo premuto

ne meno spettacolare ma in compenso la più veloce ed è ancora più efficace quando avete l'avversario a ridosso e non vi lascia spazio. Insomma quando siete chiusi alle corde tanto per usare un altro termine pugilistico.
PUGNO BASSO (Low punch): questo colpo è realizzabile solo quando si è rannicchiati in posizione di difesa e per questo motivo può dimostrarsi imprevedibile.
Dovete spostare la leva in basso e quindi spostarla verso destra.

CAPRIOLE

Eccoci arrivati alle mosse preferite del mitico Bruce Lee: i salti mortali. Queste mosse, oltre ad essere estremamente spettacolari, possono disorientare l'avversario e dimostrarsi molto utili per salvarvi da situazioni estremamente difficili e magari dare il colpo del KO. In termini calcistici si parlerebbe allora di contropiede.
Fate attenzione però: se vi trovate bloccati ai lati estremi dello schermo, il salto mortale non avrà alcun effetto.
CAPRIOLA AVANTI (Forward somersault): si ottiene muovendo la leva (senza premere il pulsante di sparo) in diagonale, in alto e a sinistra.
CAPRIOLA INDIETRO (Back somersault): dovete muovere la leva (senza premere il pulsante di sparo) in diagonale, in basso e a sinistra.

DUE ULTIMI CONSIGLI

Nel karate è importante anche la prontezza di riflessi per parare i colpi dell'avversario e così in Exploding Fist sono previsti due tipi di difesa.
BLOCCHI (Blocks): sono due i tipi di blocchi e il computer sceglie automaticamente tra il blocco alto e quello basso, a seconda di come è l'attacco dell'avversario.
Attenzione: questo tipo di difesa è inefficace contro le spazzate. In questo caso le appropriate mosse di difesa sono il salto o una delle due capriole.
RANNICCHIAMENTO (Crouch): questa posizione è mantenuta tenendo il joystick in basso. Questo vi permette di eseguire un pugno basso come già spiegato, o una delle due spaccate. Se una di queste due è selezionata dalla posizione rannicchiata l'esecuzione sarà molto più veloce e il colpo avrà maggior effetto.

SCHEMA DEI COLPI

In questi due semplici schemi riassumiamo le varie direzioni del joystick per ottenere i vari colpi.

TASTIERA

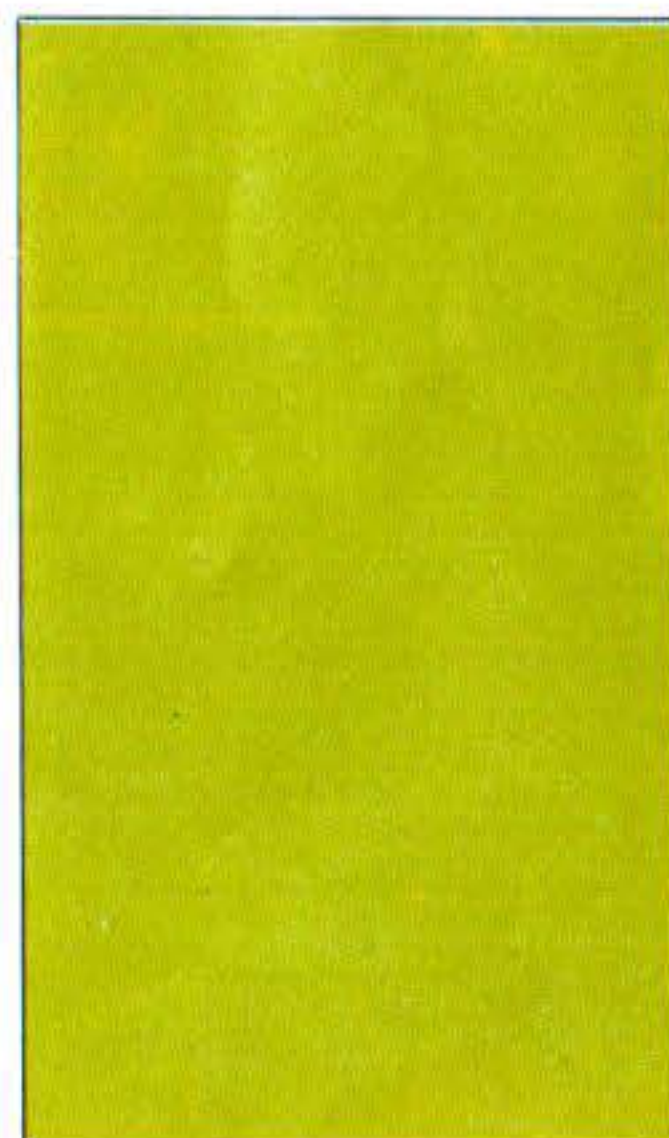
Nel caso utilizziate la tastiera questi sono i comandi corrispondenti.

(Ogni lettera corrisponde ad una posizione del joystick).

GIOCATORE 1 (Bianco)
Q W E
A S D
Z X C
Pulsante di sparo:
SHIFT Sinistro oppure S

GIOCATORE 2 (Rosso)
Y@ *
L : ;
< >?
Pulsante di spazio:
SHIFT Destro oppure:

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

The Way of Exploding Fist utilizza il Pavloda, un sistema di caricamento molto esclusivo e sofisticato.
Oltre a permettere il caricamento del programma in meno di tre minuti fornisce alcuni segnali sullo schermo che vi avvertono della corretta operazione.
Quando il bordo dello schermo è nero significa che il programma sta cercando il prossimo file da caricare, quando appaiono una serie di strisce colorate significa che il computer sta caricando i dati ed infine quando è bianco significa che il programma dovrà essere ricaricato.
La procedura per il caricamento è comunque la consueta: introdotta la cassetta nel registratore e con il nastro riavvolto all'inizio premete contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP e successivamente il tasto play sul registratore.

Guida all'input C64

Nei nostri programmi i caratteri grafici vengono stampati secondo questa tabella:

{HOME} - HOME
{CLR} - PULIZIA SCHERMO
{CUR.SU} - CURSORE IN ALTO
{CUR.GIU} - CURSORE IN BASSO
{CUR.DES} - CURSORE A DESTRA
{CUR.SIN} - CURSORE A SINISTRA
{SPC} - SPAZIO
{RVS ON} - REVERSE ON
{RVS OFF} - REVERSE OFF
{INST} - INSERT
{F1} - TASTO F1
{F2} - TASTO F2
{F3} - TASTO F3
{F4} - TASTO F4
{F5} - TASTO F5
{F6} - TASTO F6
{F7} - TASTO F7
{F8} - TASTO F8
{BLACK} - COL. NERO (CTRL+1)
{WHITE} - COL. BIANCO (CTRL+2)
{RED} - COL. ROSSO (CTRL+3)
{CYAN} - COL. CIANO (CTRL+4)
{PURPLE} - COL. PORPORA (CTRL+5)
{GREEN} - COL. VERDE (CTRL+6)
{BLUE} - COL. BLU (CTRL+7)
{YELLOW} - COL. GIALLO (CTRL+8)
{ORANGE} - COL. ARANCIO (CBM+1)
{BROWN} - COL. MARRONE (CBM+2)
{LT.RED} - COL. ROSSO CHIARO (CBM+3)
{GRAY1} - COL. GRIGIO 1 (CBM+4)
{GRAY2} - COL. GRIGIO (CBM+5)
{LT.GREEN} - COL. VERDE CHIARO (CBM+6)
{LT. BLUE} - COL. BLU CHIARO (CBM+7)
{GRAY3} - COL. GRIGIO 3 (CBM+8)

I caratteri grafici, ottenuti con la pressione dei tasti "Shift" e "CBM", sono codificati in modo da indicare il tasto da premere assieme a "Shift" o "CBM". Es. il cuoricino è codificato con {SH S}. Un numero dentro le parentesi indica le volte che il tasto va premuto.

Ostrica

A caccia di perle in un mare infestato da pericolosi nemici

```
10 REM **OSTRICA**
20 PRINT"{CLR}":POKE53280,1:POKE53281,3:
   POKE53265,PEEK(53265)AND239
30 POKE56334,PEEK(56334)AND254:POKE1,PEE
   K(1)AND251
40 FORJ=0TO79:X=PEEK(53632+J):POKE14720+
   J,X:NEXT
50 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PEEK(56334
   )OR1
60 POKE52,48:POKE56,48:POKE53272,(PEEK(5
   3272)AND240)+14
70 POKE649,1:POKE650,128
80 FORJ=0TO7:POKE14368+J,255:NEXT
90 FORJ=0TO7:POKE14376+J,0:NEXT
100 FORJ=12288TO12734:READX:POKEJ,X:NEXT
110 FORJ=14334TO14365:READX:POKEJ,X:NEXT
120 G=1024:H=55296:V=53248:VC=V+30:VS=V+
    21:VX=V+16:U=1:Z=0:GB=G+170:SY=63:BY
    =256
130 FORJ=0TO199:POKEG+J,4:POKEH+J,6:NEXT
140 FORJ=200TO919:POKEG+J,5:NEXT
150 FORJ=920TO959:POKEG+J,3:POKEH+J,10:N
    EXT
160 FORJ=960TO999:POKEG+J,4:POKEH+J,7:NE
    XT
170 FORJ=1TO5:POKEG+920+2↑J,1:POKEH+92
    0+2↑J,0:NEXT
180 FORJ=0TO5:POKE2040+J,192+J:NEXT
190 FORJ=0TO2:POKE2045+J,196+J:NEXT
200 POKEV+39,1:POKEV+40,0:POKEV+41,6:POK
    EV+42,2:POKEV+43,1:POKEV+44,4
210 POKEV+45,0:POKEV+46,0
220 POKEV,72:POKEV+1,74:POKEV+29,5:POKEG
    B,0
230 XP=255:ZP=2:YP=RND(1)*60+106:POKEV+2
    ,XP:POKEV+3,YP
240 POKEV+4,RND(1)*232+24:POKEV+5,RND(1)
    *80+126:POKEV+23,4:SF=600
250 FM=255:FW=-1:POKEV+6,FM:POKEV+7,82
260 F1=344:POKEV+8,88:POKEV+9,RND(1)*45+
    122
270 F2=344:POKEV+10,88:POKEV+11,RND(1)*4
    5+122
280 POKEVX,50:POKEVS,63
290 TI$="000000":POKE53265,PEEK(53265)OR
    16
300 GOSUB1500:B=PEEK(V+31):IFTI<TPTHENPO
    KE53280,15:GOTO330
310 TP=Z:POKE53280,U
320 GETA$:IFA$<>""THENA=ASC(A$)
330 IFD<90THENFS=Z:FC=Z
340 IFFS=UTHENA$=";":A=59
350 IFA=47ANDD=ZTHENGOSUB1200
360 IFA=47ANDD>ZANDD<222THEND=D+8:POKEV+
```

I bassi fondali della baia tropicale di Santa Sesenta-y-Cuatro sono il sogno dei pescatori di perle. Il fondo di questa baia è quasi interamente coperto da ostriche perlifere, i loro gusci rosastri luccicano nella luce solare sottomarina. Ma attenzione, queste acque tentatrici sono pericolose! Vi sono delle ostriche giganti sempre pronte ad afferrare la mano protesa di un incauto pescatore. Il pesce scorpione ha delle spine aguzze che infliggono ferite dolorose. La medusa gigante invece paralizza lo sfortunato nuotatore, che viene a contatto con i suoi ciondolanti tentacoli. La piovra scatta verso l'alto per poi inabissarsi mentre le sue ventose provocano ferite dolorississime. Ed infine c'è il serpente marino che appare quando meno lo si aspetta con effetti deleteri che riducono il nuotatore in fin di vita. Come

Ostrica

si può notare questo programma fa largo uso della grafica a sprite del 64.

Come giocare

Quando dai RUN al programma il video diventa bianco. Il computer sta costruendo l'immagine. Dopo circa 20 secondi, sul video compare una parte della baia dove appari col tuo motoscafo sulla superficie dell'acqua. In superficie vi è pure la medusa gigante, con i tentacioli sommersi. Nella parte bassa dello schermo puoi scorgere le ostriche con i loro gusci rosastri. Tra loro vi sono cinque ostriche giganti. Due pesci scorpioni nuotano continuamente da destra verso sinistra a profondità e velocità diverse. Vi è anche il mostruoso serpente marino sempre pronto ad intrappolarti.
Le cifre, nell'angolo in alto a sinistra del video, misurano il tempo in minuti e secondi. Hai 5 minuti per raccogliere più ostriche possibili.
Vi sono due tasti da premere:
; : per nuotare verso la superficie
/ : per tuffarsi
Per iniziare premi '/'. Ti tuffi nell'acqua. Non occorre tenere il tasto premuto. Una volta che hai digitato '/', continui a nuotare verso il fondo marino finché non premi il tasto ';'. In questo caso

```
     13,D:POKEV+15,D:POKEVS,(PEEK(VS)ANDS
     Y)+64
370  IFD<94ANDD<>ZTHEND=Z:POKEVS,PEEK(VS)
     AND127:POKEGB,Z:POKEVX,PEEK(VX)ANDSY
380  IFA=59ANDD>93ANDD<230THEND=D-8:POKEV
     +13,D:POKEV+15,D:POKEVS,(PEEK(VS)AND
     SY)+128
390  IFA=59ORD=ZORRND(U)<.6ORTP>ZTHEN430
400  X=X+8:IFX>336THENX=24
410  IFX>255THENPOKEVX,(PEEK(VX)ANDSY)+19
     2:POKEV+12,X-BY:POKEV+14,X-BY:GOTO43
     0
420  POKEVX,PEEK(VX)ANDSY:POKEV+12,X:POKE
     V+14,X
430  GOSUB1500
440  IFCF=ZTHEN480
450  IFCC=32ORCC=16THENFS=U:TP=TI+600
460  IFCC=8ORCC=4THEN920
470  IFCC=2THENFS=U:TP=TI+1800
480  IFD<222THEN520
490  BG=G+917+X/8
500  IFPEEK(BG)=UTHENPOKEBG,2:FC=U:TP=TI+
     600
510  IFPEEK(BG)=3THENPOKEBG+H-G,3:POKEBG,
     4:FS=U:P=P+U
520  IFTI>18000THENFT=U:GOTO920
530  POKEG,ASC(MID$(TI$,4,U)):POKEG+U,5
540  POKEG+2,ASC(MID$(TI$,5,U)):POKEG+3,A
     SC(RIGHT$(TI$,U))
550  P$=STR$(P):POKEG+39,ASC(RIGHT$(P$,U)
     )
560  IFLEN(P$)=2THENPOKEG+38,ASC(LEFT$(P$
     ,1))
570  IFP=35THEN920
580  XP=XP-2:IFXP<ZANDZP=2THENXP=255:ZP=Z
590  IFXP<ZANDZP=ZTHENXP=255:ZP=2
600  YP=YP+2:IFYP>180THENYP=126
610  POKEV+2,XP:POKEVX,(PEEK(VX)AND253)+Z
     P:POKEV+3,YP
620  GOSUB1500
630  IFCF=ZTHEN650
640  IFCC=2THENFS=U:TP=TI+1800
650  IFTI<SFTHEN700
660  IFTI>SFANDTI<SF+2400THENPOKEVS,PEEK(
     VS)AND251:GOTO730
670  IFTI<1800+SFTHEN730
680  POKEV+4,RND(U)*232+24:POKEV+5,RND(U)
     *80+126:POKEVS,(PEEK(VS)AND251)+4
690  SF=800+TI
700  GOSUB1500
710  IFCF=ZTHEN730
720  IFCC=4THEN920
730  FM=FM+FW:IFFM=-UTHENFM=Z:FW=U
740  IFFM>255THENFM=255:FW=-U
750  POKEV+6,FM
760  GOSUB1500
```

```
770 IFCF=ZTHEN790
780 IFCC=8THEN920
790 F1=F1-10:IFF1<10THENF1=344
800 IFF1>255THENPOKEVX,(PEEK(VX)AND239)+
    16:POKEV+8,F1-BY:GOTO820
810 POKEVX,(PEEK(VX)AND239):POKEV+8,F1
820 GOSUB1500
830 IFCF=ZTHEN850
840 IFCC=16THENFS=U:TP=TI+600
850 F2=F2-20:IFF2<10THENF2=344
860 IFF2>255THENPOKEVX,(PEEK(VX)AND223)+
    32:POKEV+10,F2-BY:GOTO880
870 POKEVX,(PEEK(VX)AND223):POKEV+10,F2
880 GOSUB1500
890 IFCF=ZTHEN910
900 IFCC=32THENFS=U:TP=TI+600
910 GOTO300
920 POKE53280,2
930 FORJ=1TO4000:NEXT
940 PRINT"{CLR}{RED}":POKEVS,0:POKE53272
    ,21
950 IFP>10THENPRINT"{2 CUR.GIU}{CUR.DES}
    E' STATA UNA BUONA GIORNATA DI LAVOR
    O"
960 IFCC=8THENPRINT"{CUR.DES}LA MEDUSA T
    I HA PIZZICATO"
970 IFCC=4THENPRINT"{CUR.DES}IL SERPENTE
     MARINO TI HA PRESO"
980 IFFC=1THENPRINT"{CUR.DES}FERITO GRAV
    EMENTE DA UN'OSTRICA GIGANTE"
990 IFFT=1THENPRINT"{CUR.DES}E' ORA DI R
    IPOSARSI!"
1000 PRINT"{3 CUR.GIU}{CUR.DES}HAI PESCA
     TO";P;" OSTRICHE PERLIFERE"
1010 GETA$:IFA$=""THEN1010
1020 IFA$<>" "THEN1010
1025 TP=0:A=0:FS=0:FT=0:P=0:FC=0:D=0
1030 PRINT"{CLR}":POKE53280,1:POKE53281,
     3
1040 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+14
1050 POKE53265,PEEK(53265)AND235
1060 GOTO130
1200 D=94:POKEGB,4:X=128:POKEV+12,X:POKE
     V+14,X
1210 POKEV+13,D:POKEV+15,D:POKEVS,PEEK(V
     S)+64
1220 RETURN
1500 C=PEEK(VC):CC=(C-PC)ANDSY:PC=CANDSY
1510 CF=Z:IFC>SYTHENCF=U
1520 RETURN
2000 DATA8,0,0,8,0,0,28,0,0,8,0,0,8,0,0,
     8,0,0,8,0,0,8,0,0
2010 DATA8,192,0,8,128,0,9,255,0,9,85,0,
     9,255,3,255,255,255,127,255,255
2020 DATA63,255,254,31,255,253,15,255,25
     3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

Ostrica

ti capovolgi e risali velocemente in superficie. I movimenti laterali son causati dalla corrente che occasionalmente ti sposta verso destra. Vi è un moto circolare sia per i pesci e sia per il pescatori, così se esci dallo schermo dalla destra riappariari dal lato sinistro. Questo è l'unico sistema per raggiungere le ostriche che si trovano direttamente sotto il motoscafo.

Se raggiungi il fondo e tocchi un'ostrica il programma automaticamente la raccoglie, ti riporta in superficie e ti fa risalire sulla barca. Nel medesimo tempo il numero, in alto a destra sul video, verrà incrementato di uno ed indicherà così la quantità di ostriche che hai raccolto. In questa fase la pressione dei tasti non produce alcun effetto. Ricordati che il nuotatore sale verso l'alto direttamente e potrai quindi incontrare i tentacoli della medusa gigante che ti infliggeranno tali ferite da costringerti ad abbandonare il gioco. Sul fondo invece puoi accidentalmente toccare un'ostrica gigante al posto di quella perlifera. Se accade questo verrai trattenuto dalle sue valve per circa 6 secondi, dopo di ché potrai tornare sulla barca per curarti le ferite. Tutto questo tempo

Ostrica

sarebbe meglio impiegarlo per la raccolta delle ostriche perlifere. I pesci scorpione sono un altro ostacolo, il loro contatto ti obbliga a ritornare immediatamente sulla barca per medicarti. Anche questo è automatico. Dopo aver atteso 10 secondi (dal momento del contatto) sarai in grado di rituffarti. Il bordo del video, in questo caso, diventa grigio (come quando sei imprigionato da un'ostrica gigante) per segnalarti che non puoi muoverti. Quando il bordo ritorna bianco, i tasti vengono riattivati. Dopo che il gioco è iniziato da circa 20-30 secondi la piovra compare dalla destra, si lascia andare verso il basso e poi guizza verso l'alto. Il contatto con la piovra è molto pericoloso. Sei infatti costretto a ritornare sulla barca ed attendere circa 30 secondi. Occasionalmente il serpente marino fa delle apparizioni a sorpresa, e può collocarsi quasi ovunque. Se sei catturato dal serpente il gioco finisce. Il punteggio finale relativo a 4 ostriche raccolte è buono per un principiante, ma bisogna avere una grande abilità ed una buona dose di fortuna per raccogliere più di 10 ostriche.

Tratto dal volume: "Il libro dei giochi Commodore"
G.E.J.

```
2030 DATA4,124,48,56,254,8,65,247,4,65,2
     42,2,65,255,2,33,255,4,31,254,248
2040 DATA195,85,0,133,82,240,74,81,12,50
     ,144,130,4,136,66,4,136,34
2050 DATA25,4,17,33,4,8,65,2,8,66,66,8,3
     4,132,34,17,40,72,72,32,48,48,0,0,0
2060 DATA0,0,0,33,128,0,34,64,0,228,32,0
     ,24,16,12,0,8,18,0,4,33,0,2,65
2070 DATA0,1,2,17,0,4,32,128,56,127,192,
     64,68,96,64,85,112,32,127,248,32
2080 DATA127,207,192,117,199,128,53,128,
     0,31,0,0,12,0,0,0,0,0,0
2090 DATA0,63,0,0,255,0,1,215,0,3,215,0,
     3,215,0,3,214,0,3,214,0,7,214,0
2100 DATA7,255,0,7,255,0,5,37,0,5,37,0,8
     ,168,128,8,168,128,17,69,0
2110 DATA17,69,0,8,168,128,8,168,128,5,2
     0,64,5,20,64,24,168,48,0
2120 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,2,0,0,6,1,0,14,3,63,254,7,103,255,
     135
2130 DATA247,255,254,255,255,254,3,255,2
     06,63,64,199,0,96,135,0,112,7
2140 DATA0,120,3,0,28,1,0,0,0,0,0,0,0,
     0,0
2150 DATA48,0,0,48,0,0,48,0,0,208,0,0,20
     8,0,0,208,0,0,80,0,0,120,0,0,24,0,0
     ,24
2160 DATA0,0,63,0,0,41,0,0,45,0,0,45,0,0
     ,33,0,0,16,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
     0,0
2170 DATA0,0,0,0,48,0,0,48,0,0,16,0,0,56
     ,0,0,92,0,0,154,0,0,154,0,0,154,0,0
2180 DATA90,0,0,40,0,0,68,0,0,36,0,0,52,
     0,0,54,0,0,54,0,0,6,0,0,0,0,0,0,0,0
     ,0
2190 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
2200 DATA199,199,231,199,131,255,255,16,
     24,12,198,99,51,31,15
2210 DATA56,124,62,63,31,31,15,15,24,60,
     189,219,102,60,60,24
```

i Tascabili

Jackson, naturalmente.

ELENCO DEI TITOLI DISPONIBILI

I tascabili Jackson sono uno strumento prezioso per chi lavora con il computer.

- **SINCLAIR SPECTRUM cod. 017H**
- **VIC 20 cod. 005H**
- **COMMODORE 64 cod. 002H**
- **PC IBM cod. 018H**
- **APPLE IIc cod. 003H**
- **SHARP MZ80A cod. 014H**
- **LA PROGRAMMAZIONE cod. 004H**
- **WORD STAR cod. 008H**
- **UNIX cod. 009H**
- **LOGO cod. 020H**
- **MS-DOS cod. 019H**
- **PROGRAMMI DI STATISTICA cod. 015H**
- **CP/M cod. 011H**
- **PC-DOS cod. 012H**
- **BASIC cod. 007H**
- **ASSEMBLER Z80 cod. 016H**
- **ASSEMBLER 6502 cod. 013H**
- **COBOL cod. 001H**
- **FORTRAN 77 cod. 010H**
- **PASCAL cod. 006H**

OGNI TASCABILE COSTA L. 8.500

ritagliare (o fotocopiare) e spedire in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - Divisione Libri - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

VOGLIATE SPEDIRMI

n° copie	codice	Titolo	Prezzo unitario	Prezzo totale
			Totale	

☐ Pagherò contrassegno al postino il prezzo indicato più **L. 3.000 per contributo fisso spese di spedizione.**

Condizioni di pagamento con esenzione del contributo spese di spedizione:

☐ Allego assegno della Banca ☐ Allego fotocopia del versamento sul c/c n. 11666203 a voi intestato

N° ______ ☐ Allego fotocopia di versamento su vaglia postale a voi intestato

Nome e Cognome

Via

Cap Città Prov.

Data Firma

Spazio riservato alle Aziende Si richiede l'emissione di fattura

Partita I.V.A. |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

ORDINE MINIMO L. 50.000

Jumping jack

Folli discese e salti da una pericolissima impalcatura.

Jack corre attraverso una impalcatura e cerca di scendere giù sino alla parte inferiore dello schermo per mezzo di scalini.
Abbastanza facile vero?
C'è solo un problema: queste impalcature non sono molto resistenti ed

```
0 REM JUMPING JACK
1 REM VERSIONE PER C64
5 GOSUB3000:PRINT"{CLR}";"{11 CUR.DES}IN
  IZIALIZZAZIONE"
10 M=3:T=10:D=5:X=25:P=61:POKE55,16:POKE
   56,64:S=54272:POKE53281,1:GOTO970
20 C=7:F%=5:FORI=1024TO2041:POKEI,59:NEX
   T
30 POKE53280,C:FORI=1064TO1103:POKEI,53:
   NEXT:FORI=1264TO1303:POKEI,53:NEXT
33 FORI=1424TO1463:POKEI,53:NEXT:POKE142
   5,54:POKE1702,54:POKE1865,54
40 FORI=1664TO1703:POKEI,53:NEXT:FORI=18
   64TO1903:POKEI,53:NEXT
50 FORI=55296TO56176+39:POKEI,4:NEXT
60 FORI=55456TO55496+39:POKEI,F%:NEXT
70 FORI=55616TO55656+39:POKEI,F%:NEXT
80 FORI=55856TO55896+39:POKEI,F%:NEXT
90 FORI=56056TO56096+39:POKEI,F%:NEXT:GO
   SUB1000:FORI=1TO1000:NEXT
100 I=1224:POKE1302,54:POKE1425,54:POKE1
    702,54:POKE1865,54
110 IFI/2=INT(I/2)THENPOKEI-1,59:GOSUB72
    0
120 IFI/2=INT(I/2)THENPOKEI,55:FORJ=1TOT
    :NEXT:GOTO140
130 POKEI-1,59:POKEI,56:FORJ=1TOT:NEXT:B
    =1264:GOSUB830
140 IFPEEK(197)=60THENGOSUB190
150 IFPEEK(I+40)=54THENPOKEI,59:GOTO240
160 IFPEEK(I+40)=60THEN760
170 I=I+1:IFI>1263THENI=1224:POKE1263,59
180 GOTO110
190 I=I-39:POKEI+39,59
200 IFPEEK(I+40)<>59ORPEEK(I+80)<>53THEN
    SC=SC+X:POKEI-40,P:GOSUB740:POKEI-40
    ,59
210 POKEI,55:FORJ=1TOT:NEXT:I=I+41:IFI>1
    263THENI=1224:POKE1263,59:POKE1223,5
    9
220 POKE1403,59:POKE1404,59
230 FORJ=1TOT:NEXT:POKEI-41,59:POKEI,55:
    RETURN
240 I=1422
250 IFI/2=INT(I/2)THENPOKEI+1,59:GOSUB72
    0
260 IFI/2=INT(I/2)THENPOKEI,58:FORJ=1TOT
    :NEXT:GOTO280
270 POKEI+1,59:POKEI,57:FORJ=1TOT:NEXT:B
    =1424:GOSUB830
280 IFPEEK(197)=60THENGOSUB330
```

```
290 IFPEEK(I+40)=54THENPOKEI,59:GOTO380
300 IFPEEK(I+40)=60THEN760
310 I=I-1:IFI<1384THENI=1422:POKE1384,59
320 GOTO250
330 I=I-41:POKEI+41,59
340 IFPEEK(I+40)<>59ORPEEK(I+80)<>53THEN
    SC=SC+X:POKEI-40,P:GOSUB740:POKEI-40
    ,59
350 POKEI,58:FORJ=1TOT:NEXT:I=I+39:IFI<1
    384THENI=1422:POKE1384,59:POKE1344,5
    9
360 POKE1344,59:POKE1343,59
370 FORJ=1TOT:NEXT:POKEI-39,59:POKEI,58:
    RETURN
380 I=1624
390 IFI/2=INT(I/2)THENPOKEI-1,59:GOSUB72
    0
400 IFI/2=INT(I/2)THENPOKEI,55:FORJ=1TOT
    :NEXT:GOTO420
410 POKEI-1,59:POKEI,56:FORJ=1TOT:NEXT:B
    =1664:GOSUB830
420 IFPEEK(197)=60THENGOSUB470
430 IFPEEK(I+40)=54THENPOKEI,59:GOTO520
440 IFPEEK(I+40)=60THEN760
450 I=I+1:IFI>1663THENI=1624:POKE1663,59
    :POKE1623,59
460 GOTO390
470 I=I-39:POKEI+39,59:IFPEEK(I)<>59THEN
    SC=SC+300
480 IFPEEK(I+40)<>59ORPEEK(I+80)<>53THEN
    SC=SC+X:POKEI-40,P:GOSUB740:POKEI-40
    ,59
490 POKEI,55:FORJ=1TOT:NEXT:I=I+41:IFI>1
    663THENI=1624:POKE1663,59
500 POKE1641,59:POKE1624,59:POKE1623,59
510 FORJ=1TOT:NEXT:POKEI-41,59:POKEI,55:
    RETURN
520 I=1862
530 IFI/2=INT(I/2)THENPOKEI+1,59:GOSUB72
    0
540 IFI/2=INT(I/2)THENPOKEI,58:FORJ=1TOT
    :NEXT:GOTO560
550 POKEI+1,59:POKEI,57:FORJ=1TOT:NEXT:B
    =1864:GOSUB830
560 IFPEEK(197)=60THENGOSUB610
570 IFPEEK(I+40)=54THENPOKEI,59:GOTO660
580 IFPEEK(I+40)=60THEN760
590 I=I-1:IFI<1824THENI=1862:POKE1824,59
600 GOTO530
610 I=I-41:POKEI+41,59
620 IFPEEK(I+40)<>59ORPEEK(I+80)<>53THEN
    SC=SC+X:POKEI-40,P:GOSUB740:POKEI-40
    ,59
630 POKEI,58:FORJ=1TOT:NEXT:I=I+39:IFI<1
    824THENI=1862:POKE1824,59
```

Jumping jack

all'improvviso possono crollare qua e là.
Dovete allora essere pronti a premere la barra/spazio in modo che Jack possa saltare la buca.
Se il vostro tempismo è buono Jack salterà la buca ed atterrerà salvo dal-

Jumping jack

```
640 POKE1784,59:POKE1783,59
650 FORJ=1TOT:NEXT:POKEI-39,59:POKEI,58:
    RETURN
660 P=P+1:IFP=64THENP=61
670 D=D-1:T=T-.1
680 X=X+50:IFX>125THENX=25:D=8:T=10:C=5:
    F%=5
690 IFX=75THENC=0:F%=0
700 IFX=125THENC=8:F%=7
710 GOTO30
720 POKES+4,17:POKES+5,132:POKES+6,132:P
    OKES+24,6
721 HO=28:LO=49:POKES+1,HO:POKES,LO:FORZ
    =1TO200:NEXT:GOSUB2000:RETURN
740 POKES+24,15:POKES+4,17:POKES+5,132:P
    OKES+6,132
741 FORH1=21TO126:POKES+1,H1:LI=181:POKE
    S,L1:NEXT:GOSUB2000:RETURN
760 POKES+24,15:POKES+4,17:POKES+5,33:PO
    KES+6,132:H2=233
765 H2=H2-5:POKES+1,H2:L2=181:POKES,L2
766 POKEI,58:POKEI-40,59:POKEI+54272,0:I
    =I+40:IFI<1983THEN765
767 GOSUB2001
769 M=M-1:IFM=0THEN780:POKES+1,H2=181:PO
    KES,L2:NEXT:GOSUB2001
770 P=61:X=25:D=6:C=27:T=10:F%=5:POKEI,5
    9:GOTO30
780 POKE53272,21:PRINTCHR$(147);SPC(205)
    ;"{9 CUR.DES} GIOCO FINITO":PRINT
785 PRINT"{CUR.GIU} {11 CUR.DES} IL PUNT
    EGGIO E'";SC
790 PRINT:PRINT"{CUR.GIU} {10 CUR.DES} G
    IOCHI ANCORA ? (Y/N)"
800 K=PEEK(197):IFK=60THEN800
810 IFK=25THENPRINT"{CLR}":RUN
820 IFK=39THENPRINT"{CLR} {10 CUR.GIU} {
    8 CUR.DES}CIAO!!";:FORW=1TO500:NEXT:
    PRINT"{CLR}":END
825 GOTO800
830 IFINT(RND(1)*D)+1<>1THENRETURN
840 L=INT(RND(1)*39)+1:IFL=20ORL=1THEN84
    0
850 POKEB+L,60:GOSUB720:RETURN
860 DATA255,129,66,66,36,36,24,255
870 DATA66,126,66,66,66,126,66,66
880 DATA12,8,13,62,44,12,18,33
890 DATA24,16,24,24,24,16,16,24
900 DATA24,8,24,24,24,8,8,24
910 DATA24,8,88,62,26,24,36,66
920 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
930 DATA129,66,66,66,98,34,34,34
940 DATA27,10,27,17,27,0,0,0
950 DATA59,10,11,9,11,0,0,0
960 DATA91,74,91,81,91,0,0,0,0
```

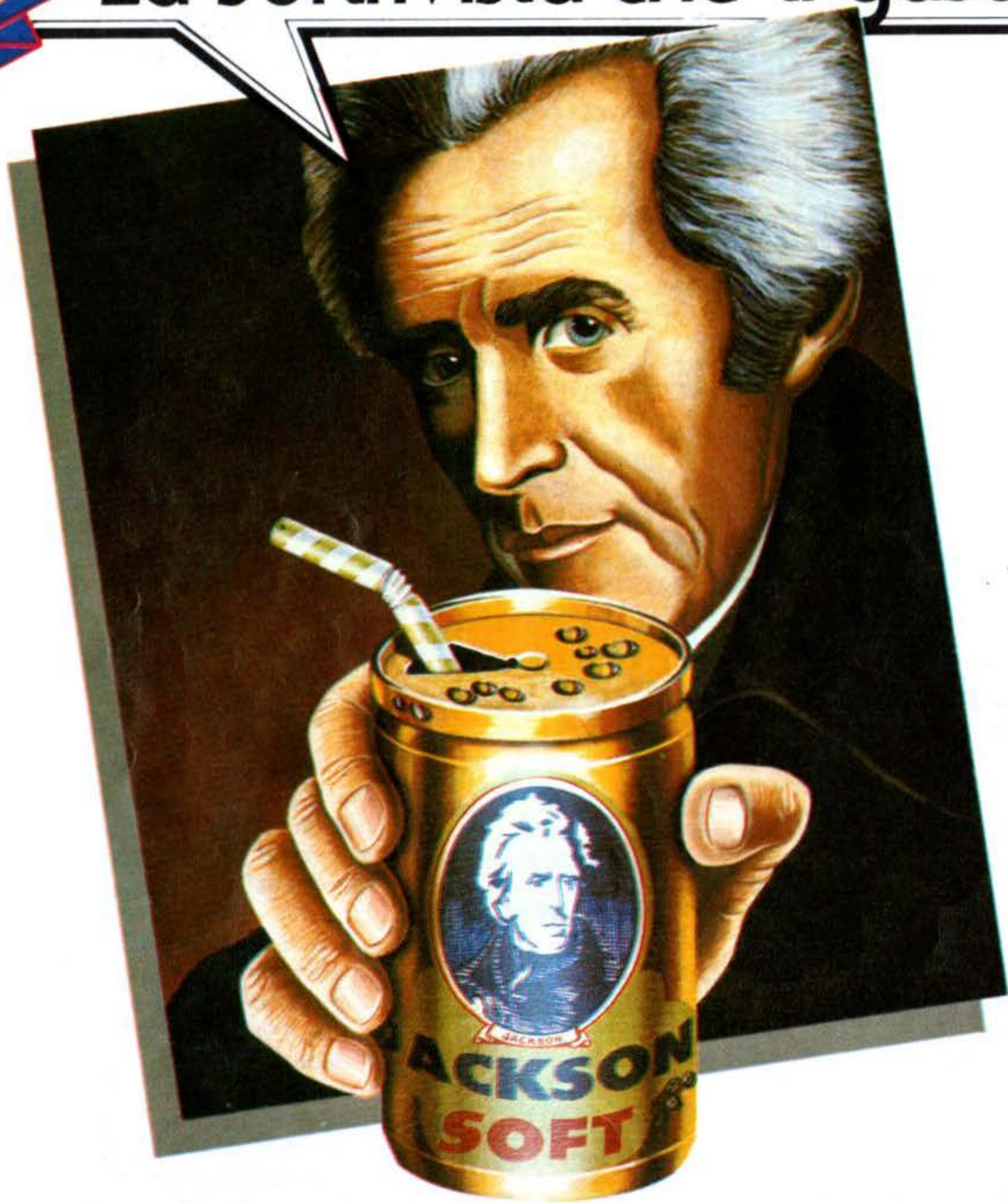
l'altra parte, invece se non avete premuto in tempo la barra/spazio, Jack cadrà nella sezione crollata dell'impalcatura.
Se non siete stati pronti a premere la barra, avete ancora una possibilità per saltare la buca. Ecco

```
970 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+12
971 POKE56334,PEEK(56334)AND254
972 POKE1,PEEK(1)AND251
973 FORI=0TO511:POKEI+12288,PEEK(I+53248
    ):NEXT
974 POKE1,PEEK(1)OR4
975 POKE56334,PEEK(56334)OR1
976 RESTORE:FORI=12288+53*8TO12288+64*8:
    READA:POKEI,A:NEXT
990 GOTO20
1000 FORI=1302TO1422STEP40:POKEI,54:NEXT
     :FORI=1425TO1625STEP40:POKEI,54:NEX
     T
1010 FORI=1702TO1862STEP40:POKEI,54:NEXT
1015 FORI=55574TO55694STEP40:POKEI,3:NEX
     T
1020 FORI=55697TO55897STEP40:POKEI,3:NEX
     T:FORI=55974TO56134STEP40:POKEI,3:N
     EXT
1030 POKE1865,54:POKE1905,54:POKE56137,3
     :POKE56177,3:RETURN
2000 POKES+4,0:POKES+5,0:POKES+6,0:RETUR
     N
2001 POKES+6,15:POKES+4,129:POKES+5,132:
     POKES+6,132
2002 H3=10:L3=143:POKES+1,H3:POKES,L3:FO
     RT=1TO1000:NEXT:GOSUB2000:RETURN
3000 PRINT"{CLR}{2 CUR.GIU} PER OTTENERE
      PUNTI DEVI FAR IN MODO"
3002 PRINT"{7 SPC}CHE JACK SALTI LE BUCH
     E"
3010 PRINT"{2 CUR.GIU} PER SALTARE PREME
     RE LA BARRA-SPAZIO"
3020 PRINT"{2 CUR.GIU} 25{2 SPC}PUNTI PE
     R BUCA (1' SCHERMO)"
3025 PRINT"{2 CUR.GIU} 75{2 SPC}PUNTI PE
     R BUCA (2' SCHERMO)"
3030 PRINT"{2 CUR.GIU} 125 PUNTI PER BUC
     A (3' SCHERMO)"
3040 PRINT"{2 CUR.GIU} IL PUNTEGGIO AUME
     NTA CON IL NUMERO"
3041 PRINT"{8 SPC}DI SCHERMI COMPLETATI"
3050 PRINT"{2 CUR.GIU} PREMERE LA BARRA-
     SPAZIO PER CONTINUARE"
3060 GR=PEEK(197):IFGR<>60THEN3060
3070 RETURN
```

Jumping jack

come: se la barra/spazio viene premuta immediatamente dopo che Jack attraversi la buca, potete fare un salto di salvataggio.
Tuttavia Jack deve essere in aria sopra la buca per ottenere dei punti altrimenti nessun punto verrà assegnato. Questo metodo può essere usato anche per saltare due buche sulla stessa fila.
Se fate un salto di salvataggio come desiderate, sopra per la prima buca e, Jack volerà sopra la seconda buca il punteggio verrà assegnato solo per la seconda buca.
Tratto da
Paper Soft 3-'84

FINALMENTE!

La Softrivista che ti gasa!

QUALCOSA DI SUPER, DI INEDITO, DI IRRESISTIBILE